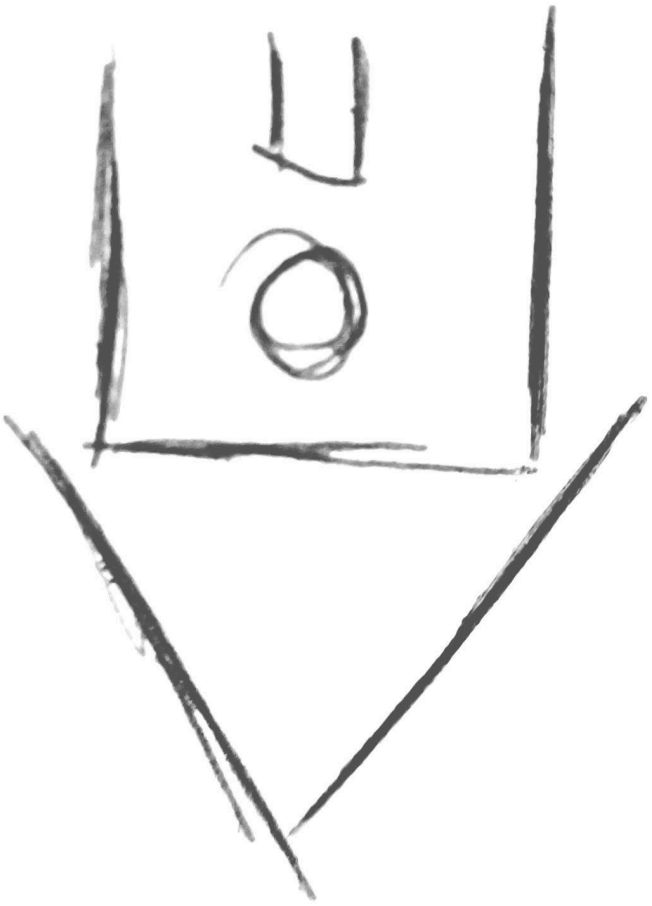
A MALDIÇÃO DE GALI

Introdução



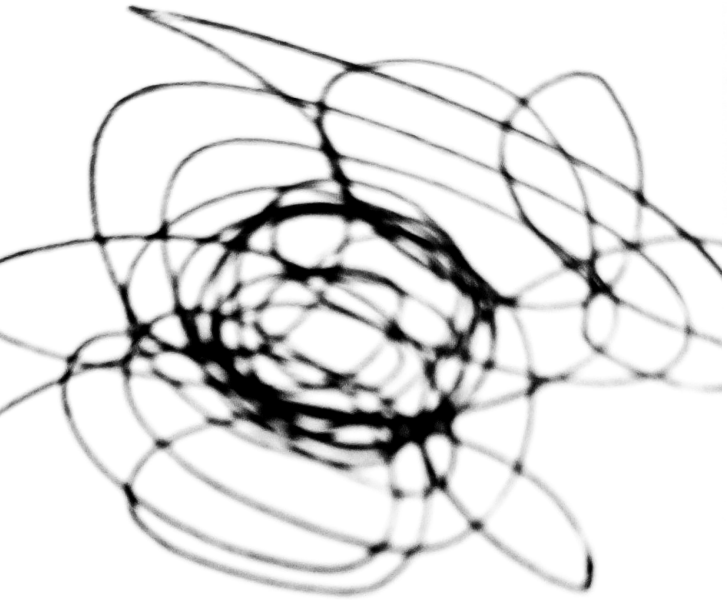
Um mal ancestral...

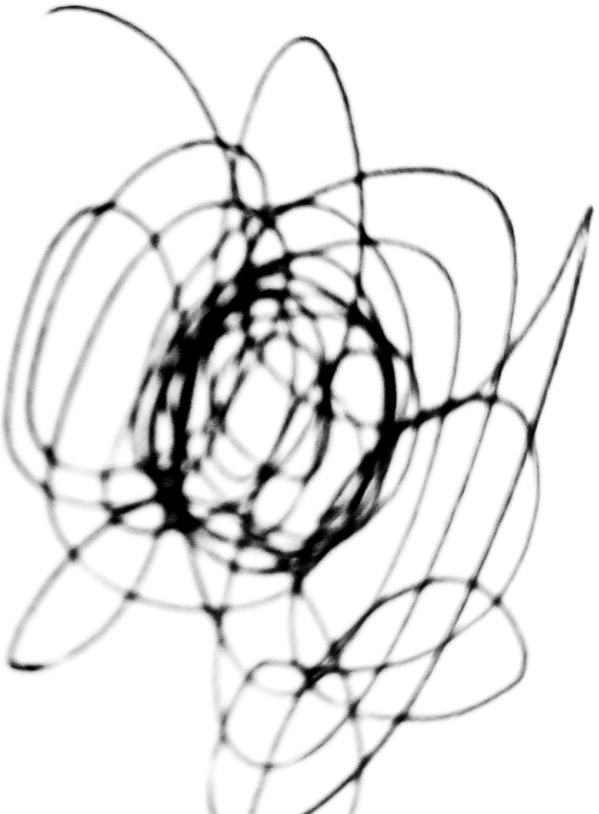
Sua pacata cidade no interior do Mato Grosso esconde alguns segredos... Um terror ancião nasceu nas pequenas vielas de Gali, um segredo terrível que atrai o além, e ninguém vai te salvar do terror, mas você vai salvar eles!

...Na hora do lanche

Você está sem tempo! E não tem segunda chance, você está lutando pela sua vida, enquanto criaturas da noite assombram a cidade, e não há escapatória, eles estão aí para te pegar! Agora é a hora! Você vai fazer a cena!

Crianças podem mudar o destino dessa história, e mostrar para todos os adultos irresponsáveis que elas podiam muito mais do que esperavam!





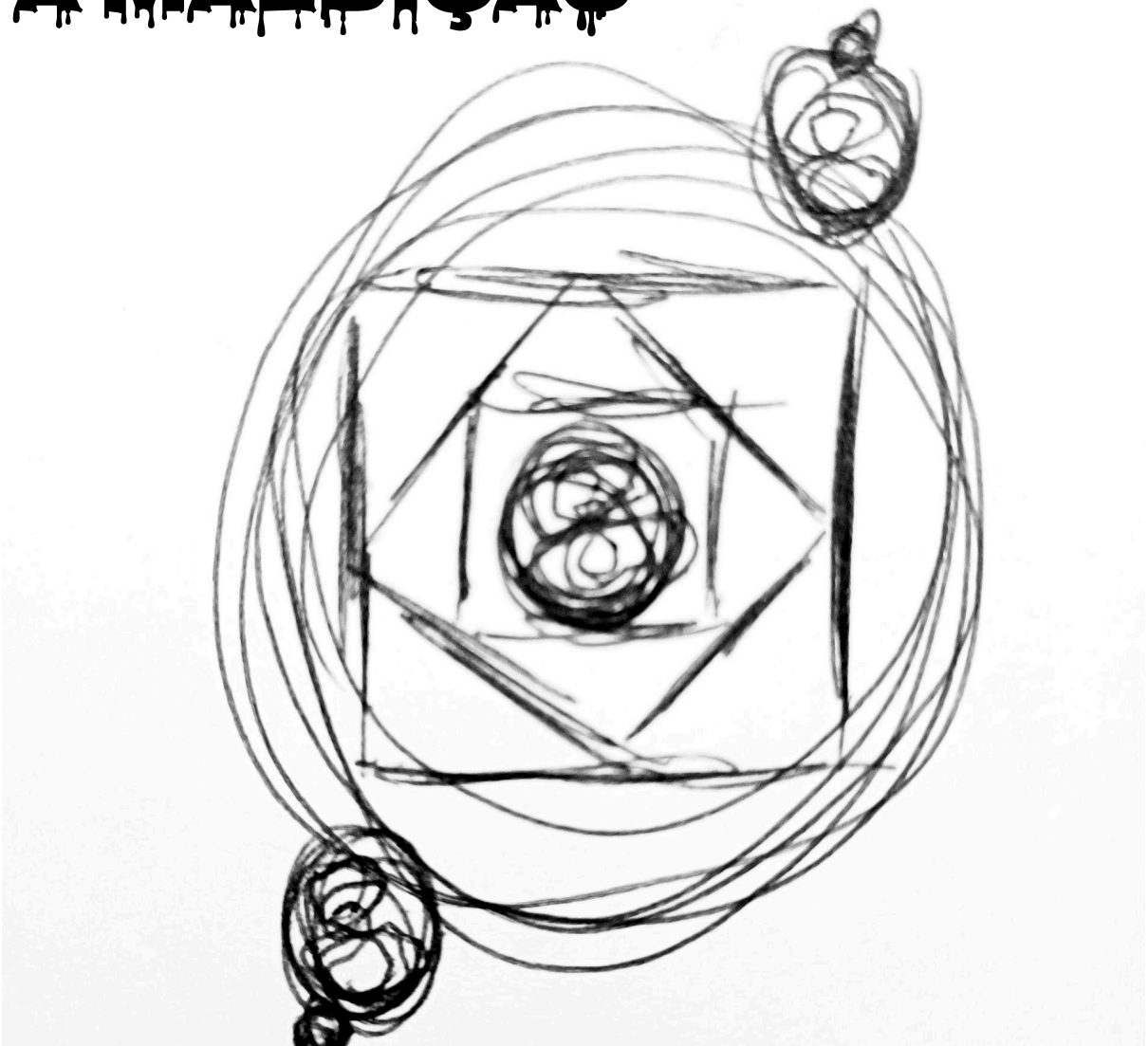
Revolucionando o passado

Gali é um RPG de mesa, e sua maldição são as regras! Esse é um sistema interpretativo que favorece a criatividade dos jogadores acima de regras engessadas, focado em ser simples para a introdução a novos jogadores corajosos!

Para enfrentar a maldição você precisará de amigos, papel, caneta e alguns dados simples, em especial seu dado de quatro lados (D4) e de seis lados (D6).

Dessa vez os números não ficam muito loucos! Mas ainda assim:

SEJA BABAÇA E SINTA A MALDIÇÃO



A maldição

A maldição de Gali é, em si, a Maldição de Gali. A repetitividade não deixa de ver sua própria ironia. Gali é a manifestação na realidade de um dos seis que são um, essa é a encarnação do Infinito. O impossível é apenas uma opinião dentro de Gali, e o medo que paira sobre sua verdade é a lei da realidade, essa é uma luta contra o Minotauro. Os olhos mais jovens são os que mais veem a complexidade da realidade, ou ainda, da verdade. Encontre sua resposta na Casa.

Uma casa na colina

Gali guarda muitos segredos, a Casa se manifesta em uma metáfora, a casa amaldiçoada, ou a casa mais velha. A Casa é onde todas as histórias se encontram, assim como os escritores se encontraram no passado e se tornaram um. A Casa [redacted].

O infinito na hora de ninar

Essa é uma história da juventude contra os moldes do passado e a libertação do passado que nos destruiu, sejam crianças no seu tempo livre ou adultos com esperança para lutar, essa é uma guerra infinita contra sua própria mortalidade, e a perdição é esperada. A maldição é cruel.

Espere a Morte.

Criando personagens

A sua ficha será composta pelo seguinte, que você aprenderá a completar:

Vigor:
Esperança:
Escapatória:

Aptidões
Coragem:
Habilitação:
Jeitinho:
Ligeireza:
Porrada:
Sabideza:
Tamanho:

Bolsos:

Habilidades:

Esse é um sistema simples para jogatinas casuais, e histórias novas, os números não chegam muito longe. Ao criar sua ficha você recebe:

4 pontos de vigor
4 pontos de esperança
6 pontos de aptidão

Aptidões

Suas aptidões são os valores somados às suas rolagens no dado D4, elas demonstram quão bom você é nas coisas, você pode ser bom em coisas não escritas, mas essas são as aptidões resumidas do que você provavelmente usará em uma aventura na maldição.

Vigor: Sua vida e saúde física
Esperança: Sua sanidade e saúde mental
Escapatória: Quão difícil é te acertar

Bolsos: Seus itens

Aptidões

Coragem: Sua coragem e seu ímpeto e +1 de esperança
Habilitação: Sua habilidade manual e de direção
Jeitinho: Sua desenvoltura e carisma
Ligeireza: Sua destreza e velocidade
Porrada: Sua habilidade de cacetar os outros
Sabideza: Sua inteligência e conhecimento
Tamanho: Seu tamanho e força física e +1 de vigor

APTIDÕES PODEM ATINGIR O MÁXIMO DE 6 PONTOS NO TOTAL! VIGOR E ESPERANÇA TÊM O MÁXIMO DE 10!

Habilidades

Além dos pontos já alocados, você recebe 2 habilidades à sua escolha no seu primeiro nível!

Cabra marcado pra morrer: Você pode gastar sua ação para sofrer o ataque que um aliado sofreria

Companheirismo: Você aumenta sua escapatória em 1 para cada pessoa no mesmo quarto que você

Eu vi na TV: Você pode uma vez por sessão receber +2 em uma aptidão por 1d4 quartos

Mestre de fuga: Você pode se mover 1 quarto para longe no momento que a entidade entra no mesmo quarto que você, rolando um teste de ligeireza dificuldade 5, para cada teste rolado a dificuldade aumenta em 1

Subindo de nível

Você pode receber pontos adicionais ao longo de uma jornada na maldição, podendo alocar como desejar, mas além disso, você pode permanentemente melhorar sua ficha. Quando o grupo decidir justo junto ao mestre, o grupo sobe de nível, apesar de o recomendado ser após uma ou mais expedições. Ao subir de nível você recebe:

2 de Esperança ou Vigor
2 de aptidão

Rolando dados

Com sua ficha pronta, como você joga a Maldição de Gali? Basicamente você se locomoverá o equivalente a sua ligeireza em um mapa de quadrados que representa a Casa e deverá realizar testes de acordo com o quarto ou sua ideia.

Testes são rolados com 1D4+Valor de uma aptidão

Ataques de armas brancas ou desarmados usam Porrada

Ataques de armas de fogo usam Ligeireza

Além disso, você sofrerá danos ao longo de sua jornada, podendo diminuir seu Vigor ou sua Esperança, desta forma:

Ao zerar seus pontos de Vigor você cai morrendo, precisando de um teste de sabidez dificuldade 5 para te salvar

Ao zerar seus pontos de Esperança você entra em parafuso, precisando de um teste de jeitinho dificuldade 5 para te salvar

Se ao fim de 3 rodadas você não for salvo, sua história acaba

Dano

Todas as entidades possuem uma ficha que representa suas capacidades do além e como deve ser lidada, assim como você. Itens podem ser usados para realizar ataques, causando dano. Em sua descrição o item dirá seu dano e sua rolagem, mas dando o resumo de algumas coisas:

Ataques desarmados causam 1+porrada de dano

Ataques improvisados (Tacar uma lâmpada em alguém) causam 1+ligeireza de dano

Obstáculos

Com criatividade você pode atrapalhar o caminho de uma sala, podendo realizar um teste segundo sua descrição de ação para que os próximos 1d4 que passarem pela sala devam rolar um teste condizente à sua armadilha (geralmente tamanho ou ligeireza) dificuldade 4+1 para cada rodada preparando

Ajudinha

Nem todas as ações precisam de testes, como falar, passar itens e etc, porém mesmo as que requerem teste podem ser facilitadas, desta forma:

A dificuldade cai em 1 por pessoa envolvida

A dificuldade cai em 1 por rodada realizando com calma

Ações especiais

Todos por rodada tem direito a se mover a quantidade de sua ligeireza e ter uma ação principal, mas além disso, você pode utilizar algumas tramóias para contornar condições, como:

Atirar um item através de uma sala para economizar um movimento, usando ligeireza de dificuldade 4

Gastar seu movimento inteiro para ter uma ação extra na mesma sala

***Se o mestre permitir* gastar movimentos para aumentar um teste em situação crítica**

Criando a Casa

A Casa é uma entidade em constante mudança, desta forma, nenhuma expedição será igual a anterior, a casa é um mapa dividido em quartos que precisam de um movimento para serem adentrados, desta forma, mecanicamente você poderá fazer:

Casa pequena: 1d4x1d4

Casa média: 1d8x1d8

Casa grande: 1d10x1d10

Casarão: 1d12x1d12

A Casa mais antiga: 1d20x1d20

No entanto, você poderá definir o tamanho, número de quartos, composição e etc como desejar.

Ao entrar na casa começam as rolagens:

1d4 para definir o número de portas que esse quarto tem, no caso de 1 então é um quarto sem saída

E em seguida

1d4 para definir a direção das portas: Esquerda, Cima, Direita, Baixo. Rolando o número de d4s equivalente ao de portas, até completar

Em seguida, após definir o número e posição de portas, você deverá rolar 1d10 para definir o que é a sala. A quantidade de portas definirá qual a piscina que você rolará para definir.

1 porta

1- Closet (2 itens gerais)
2- Armário (1 comida)
3- Banheiro (Permite se limpar)
4- Adega (Recupera 1 Esperança)
5- Cemitério (1 item amaldiçoado e aumenta 1 terror)
6- Sauna (Recupera 1 Vigor)
7- Freezer (1 comida)
8- Achados e perdidos (1 item da última expedição)
9- Aviário (Lança 2 itens gerais em salas aleatórias)
10- Quarto do servo (1 acessório)

2 portas

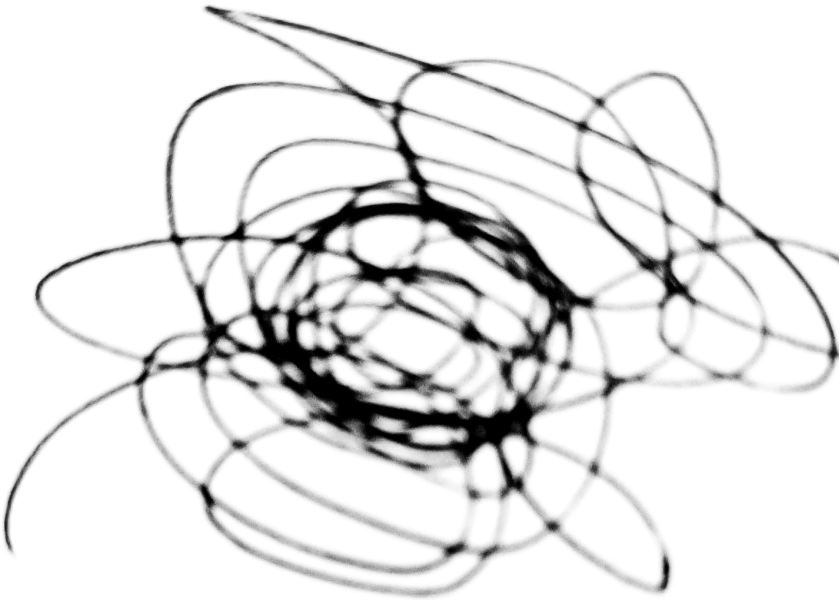
1- Corredor central
2- Travessa (1d2 para ter item)
3- Observatório (1d2 cura ou perde esperança)
4- Corredor quebrado (Teste ligeireza dificuldade 4 ou perde 1 vigor)
5- Correio (Coleta as entregas do aviário)
6- Quarto (Não custa entrar)
7- Quarto de casal (Teste sabideza para encontrar 1 item geral dificuldade 5)
8- Canto da leitura (Teste de sabideza DT5 ganha esperança)
9- Mostruário (Contém 1 item amaldiçoado, aumenta 1 de terror)
10- Estufa (Teste de sabideza 5 ganha uma comida ou 1 terror)

3 portas

1- Varanda (1 encontro)
2- Corredor largo (1 armadilha)
3- Cozinha (2 comidas, teste dificuldade 5 de ligeireza ganha +1 ou 1 terror)
4- Sala do espelho (Dificuldade 5 sabidez ou 1 terror e perde esperança. Teste dificuldade 5 de habilitação libera porta secreta)
5- Armaria (1 arma, 1 terror)
6- Capela (Jeitinho dificuldade 5 esperança ou terror, 1 encontro)
7- Quarto escuro (Dificuldade 6 sabidez ou se perde e sai por outra porta)
8- Circo (1 encontro, 1 terror)
9- Corredor triplo (1 armadilha)
10- Hospital (Cura 1 vigor e ganha 1 terror)

4 portas

1- Travessia (1 encontro, 1 armadilha)
2- Sala de escrever (1 encontro, 1 terror)
3- Piscina (1 encontro, 1 terror)
4- Biblioteca (1 item geral, 1 encontro)
5- Sala de jantar (1 de vigor e esperança, 1 encontro)
6- Sala de jogos (1 encontro, Jeitinho dificuldade 5 recupera 1 esperança)
7- Sanatório (1 terror, 1 item amaldiçoado)
8- Fornalha (-1 terror)
9- Sala de encontros (1 encontro)
10- Pátio (1 esperança)



Terror

Sempre que uma sala é criada, um dado de terror deve ser rolado, 1d10, a cada ponto de terror aumenta a chance da entidade encarnar, sendo 0 o inicial e sem risco dela aparecer, até o máximo de 10 e ela obrigatoriamente aparecer.

Exemplo: 3 pontos de terror, então se o dado tiver resultado 1, 2 ou 3 a entidade será encarnada

Além disso, ações extremas também podem causar terror, como enlouquecer ou cair morrendo, ou ser babaca.

Encontros

Ao longo da expedição você encontrará acontecimentos peculiares rolando 1d10, como estes:

1-Sussurros no escuro: Um teste de sabideza dificuldade 5 ou perde 1 de esperança e recebe 1 terror

2-O insano: Uma pessoa insana te encontra, um teste de jeitinho dificuldade 6 faz ela estar do seu lado, gerando 1 terror mas adicionando 1d6 de dano aos seus ataques

3-A voz do futuro: Uma voz do além te conecta, um teste de sabideza dificuldade 8 te concede +1d4 de esperança

4-Um momento de calmaria: Tudo ao seu redor parece mais calmo, recuperando 1 vigor e Esperança

5-O artefato: Um artefato amaldiçoado está em suas mãos, um teste de habilitação dificuldade 8 desarma ele e te dá um item amaldiçoado, falhar te causa 1 de dano e 1 de terror

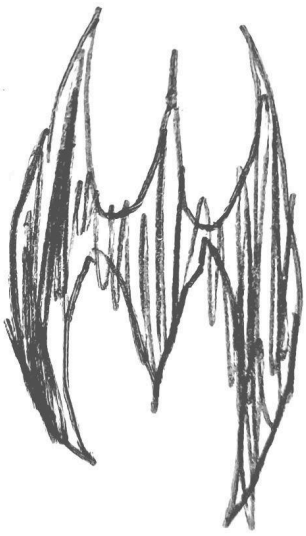
6-O medo: Um medo assombroso toma conta de você, se falhar um teste de coragem dificuldade 5 você perde 1 de esperança

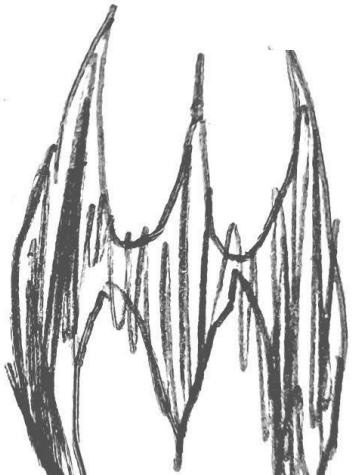
7-Rachadura: Um buraco infinito abre no chão, você precisa de um teste de tamanho dificuldade 5 para escapar ou sofre 2 de dano

8-O buraco de 7mm: Um buraco na realidade invade a história novamente, um teste de sabidez dificuldade 10 reduz o terror em 2

9-Todas as verdades: O além te conta toda a verdade, te causando 1 terror, além disso um teste de sabideza ou coragem dificuldade 8 evita sofrer 1 de dano na esperança

10-Calafrio: Você sente um calafrio na espinha, recebendo +1 de esperança e localizando a entidade, se ela já foi invocada





Armadilhas

Além dos perigos do além, a Casa também oferece os próprios riscos, como:

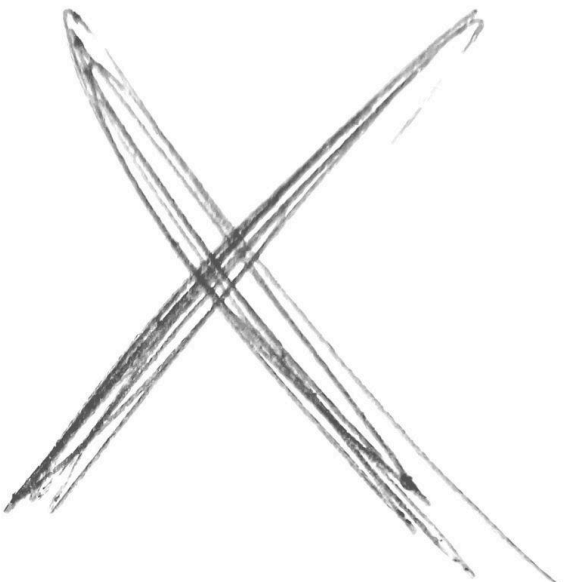
Armadilha

1-Um local perigoso: Teste de tamanho dificuldade ou sofre 1 de vigor

2-Armadilha profissional: Teste de ligeireza dificuldade 5 ou sofre 1 de dano de vigor

3-Aparição assombrosa: Teste de Coragem dificuldade 5 ou sofre 1 de dano de esperança

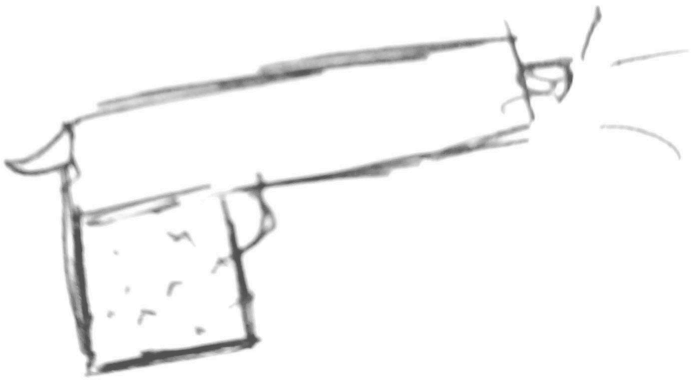
4-Lodo do além: Te deixa sujo, diminuindo sua ligeireza e tamanho em 1



Itens

Durante sua expedição você precisará de equipamentos para enfrentar o além, como:

Itens gerais



1-Atadura: recupera 1 vigor
2-Calmante: recupera 1 esperança
3-Corda: ignora 1 armadilha
4-Incenso: reduz 1 terror

Comidas

1-Boquinha: aumenta 1 vigor por 5 salas
2-Suco de caixinha: aumenta 1 esperança por 5 salas
3-Refeição nutritiva: aumenta 2 de vigor por 5 salas
4-Bebidas suculentas: aumenta 2 de vigor por 5 salas

Acessórios

1-Sapatos de corrida: A cada rodada você recebe +1d4 de movimento pela rodada
2-Paranorádio: Indica a posição da entidade para você
3-Teste de aptidão: aumenta uma aptidão em 2
4-Armadura: Reduz o dano recebido em 1

Amaldiçoados

1-Cracas do infinito: Causam 2d10+5 de dano, mas causam 1d4 de dano na esperança

2-Pergaminhos da ordem: Te concedem mais 1 movimento ao custo de 1 de vigor, quantas vezes quiser

3-Manuscrito do fim: A página da verdade, te dá um item da entidade, mas aumenta o terror em 5 até ela aparecer

4-Lente do impossível: Ao custo de 1 esperança você pode ler 1 aspecto da entidade

5-Sangue do desejo: Ao custo de 1 terror ou +1 movimento da entidade você recupera 1d2 de vigor

6-Presença da iluminação: Ao custo de 2 vigor você anula o próximo dano de esperança

Armas

1-Faca de caça: Usa porra e causa 1d4+porrada de dano
2-Machadinha: Usa porrada e causa 1d6+porrada de dano
3-Pistola velha: Tem 1d6 balas, usa habilitação e causa 2d6+5 de dano
4-Espingarda serrada: Tem 1d2 balas, usa Ligeireza e causa 3d6+6 de dano

Entidades

O infinito não pode ser compreendido, então o Infindável se repartiu em infinitos aspectos, que assombram a Maldição de Gali. Essas são as entidades invocadas ao atingir o ápice do terror em situações específicas.

Quarto de 1 porta:O Enredo
Cemitério: O Fim

Quarto de 2 portas:O Texto
Observatório:O desconhecido

Quarto de 3 portas:A infinitude
Capela:A Iluminação

Quarto de 4 portas:A observância
Sala de escrita:O Profundo

O ENREDO

●Vigor: 50
●Escapatória: 5

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 4
Jeitinho: 6
Sabideza: 6
Coragem: 4
Ligeireza: 2

●Habilidades:

Desfiar fim: O Enredo desmaterializa a realidade de um alvo usando sabideza, causando 2 de dano

Impossibilidade física: O Enredo pode atravessar quartos mesmo sem portas conectadas

Compreensão infinita: O Enredo ao ser inovado lança 3 partes de um roteiro pela Casa, definido pela rolagem, até o roteiro ser completo o Enredo sofre metade do dano e ao morrer recupera metade de sua vida após 1d2 rodadas

O FIM

●Vigor: 50
●Escapatória: 6

●Aptidão

Tamanho: 4
Habilitação: 4
Porrada: 4
Jeitinho: 4
Sabideza: 4
Coragem: 5
Ligeireza: 4

●Habilidades:

Fome do saber mórbido: O fim cria a verdade do fim na mente de um alvo, que deve rolar um teste de sabideza dificuldade 6, se falhar sofre 3 de dano na esperança

A impossibilidade do final: Quando o Fim é encarnado 2 entidades são invocadas, até que elas sejam derrotadas o Fim não sofre dano

As entidades finais: As entidades do fim possuem metade de suas aptidões e 15 de vigor, e um ataque de porrada que causa 2 de dano

O TEXTO

●Vigor: 50
●Escapatória: 10

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 4
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Infinitude impossível: O Texto usa habilitação para expandir a alma de um alvo ao infinito, causando 2 de dano de vigor

A compreensão impossível: Ao ser encarnado, o Texto lança aleatoriamente 2 páginas do manuscrito impossível (Se houver uma sala de escrita uma delas obrigatoriamente estará lá), ao serem coletadas um ritual pode ser feito para reduzir sua escapatória pela metade, e torna possível matar o Texto

O DESCONHECIDO

●Vigor: 50
●Escapatória: 6

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 5
Sabideza: 5
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Desconcertar alma: O Desconhecido provoca a essência de até 2 alvos, os alvos devem rolar um teste de coragem dificuldade 10, se falharem sofrem 2 de dano na esperança

O impossível do além: O Desconhecido quando encarnado cria um ritual em um quarto aleatório, o ritual precisa da metade do grupo para ser realizado, quando realizado a dificuldade do teste do Desconhecido cai para 4

A INFINITUDE

●Vigor: 50
●Escapatória: 5

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 4
Ligeireza: 4

●Habilidades

Infinita morte hypertextual: A infinitude usa habilitação para causar 2 de dano em até 4 alvos

Compreensão ilimitada: Quando a Infinitude é encarnada ela cria um reflexo impossível em um quarto, precisando de um teste dificuldade 8 para tornar ela mortal e reduzir a quantidade de seus alvos para 1

A ILUMINAÇÃO

●Vigor: 100
●Escapatória: 6

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Infinitude transcendental: A Iluminação aumenta 1 de aptidão a cada rodada, além disso ela pode usar habilitação para causar 2 de dano em um alvo

O impossível transcender: A iluminação cria um paradoxo em um quarto aleatório, nesse paradoxo devem ser entregues 4 pontos de vigor para reduzir a vida da iluminação pela metade

A OBSERVÂNCIA

●Vigor: 50
●Escapatória: 10

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Expandir impossibilidade: A Observância expande a matéria de até 2 alvos, usando habilitação, causando 1 de dano no vigor e 1 de dano na esperança

Argumentos incompreensíveis: Quando a Observância é encarnada ela cria uma história em 2 quartos aleatórios, ao presenciar a história você deve rolar um teste de coragem e sabideza respectivamente de dificuldade 6, se passar você coleta a parte da história, com todas as partes a Observância perde metade de sua escapatória

O INFINITO, O PROFUNDO

●Vigor: Infinito

●Escapatória: Impossível

●Aptidão

Tamanho: 10
Habilitação: 10
Porrada: 10
Jeitinho: 10
Sabideza: 10
Coragem: 10
Ligeireza: 10

●Habilidades

A história infinita: O Sem Fim tem todas as habilidades das entidades e não sofre dano

A maior história: Quando o Infindo é encarnado ele lança 5 partes da Maior história aleatoriamente pela Casa, representando os 6 que são. Ao encontrar todas as partes um ritual pode ser feito para desconjurar o Eterno

Ficha

●Nome:

●Vigor:
●Esperança:
●Escapatória:

●Aptidão

Tamanho:
Habilitação:
Porrada:
Jeitinho:
Sabideza:
Coragem:
Ligeireza:

●Bolsos

●Habilidades